SIM CITY 2000®

THE ULTIMATE CITY SIMULATOR

SPIELANLEITUNG



SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

T•HQ INTERNATIONAL

Black Pearl SOFTWARE

WARNING : PLEASE CAREFULLY READ THE CONSUMER INFORMATION AND PRECAUTIONS BOOKLET INCLUDED WITH THIS PRODUCT BEFORE USING YOUR NINTENDO HARDWARE SYSTEM, GAME PAK OR ACCESSORY.

ATTENTION : VEUILLEZ LIRE ATTENTIVEMENT LA NOTICE "INFORMATIONS ET PRECAUTIONS D'EMPLOI" QUI ACCOMPAGNE LA CONSOLE NINTENDO, LA CARTOUCHE DE JEU OU LES ACCESSOIRES AVANT DE LES UTILISER.

HINWEIS : BITTE LIES DIE VERSCHIEDENEN BEDIENUNGSANLEITUNGEN, DIE SOWOHL DER NINTENDO HARDWARE WIE AUCH JEDER SPIELKASSETTE BEIGELEGT SIND, SEHR SORGFÄLTIG DURCH!

ATTENZIONE : LEGGI ATTENTAMENTE LE INFORMAZIONI PER L'UTENTE E LE PRECAUZIONI INCLUSE NELLA CONFEZIONE PRIMA DI USARE IL TUO SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™ LE CASSETTE O GLI ACCESSORI.

ADVERTENCIA : POR FAVOR, LEE ATENTAMENTE LA INFORMACION AL CONSUMIDOR Y EL FOLLETO DE INSTRUCCIONES QUE ADJUNTAMOS CON ESTE PRODUCTO ANTES DE UTILIZAR TU CONSOLA, VIDEOJUEGO O ACCESORIO NINTENDO.

WAARSCHUWING : LEES EERST ZORGVULDIG DE BROCHURE MET CONSUMENTENINFORMATIE EN WAARSCHUWINGEN DOOR DIE BIJ DIT PRODUKT IS MEEVERPAKT VOORDAT HET NINTENDO-SYSTEEM, DE SPELCASSETTE OF HET ACCESSOIRE IN GEBRUIK WORDT GENOMEN.

OBS : LÄS NOGGRANT IGENOM KONSUMENTUPPLYSNINGARNA OCH FÖRSIKTIGHETSÅTGÄRDERNA I BRUKSANVISNINGARNA SOM MEDFÖLJER PRODUKTEN INNAN DU ANVÄNDER DEN MED ETT NINTENDO SYSTEM, SPELPAKETET ELLER TILLBEHÖR.

ADVARSEL : LÆS FORBRUGERINFORMATIONEN OG HÆFTET MED SIKKERHEDSREGLER, DER FØLGER, MED DETTE PRODUKT, FØR DU BEGYNDER AT BRUGE NINTENDO HARDWARE SYSTEM, GAME PAK ELLER TILLBEHØRET.

VAROITUS : LUE HUOLELLISESTI LAITTEEN VARUSTEISIIN KUULUVAT KULUTTAJATIEDOT JA HUOMAUTUKSET ENNEN NINTENDO-LAITTEEN, PELIN (GAME PAK) TAI MUUN VAURSTEEN KÄYTTÖÄ.

INHALTSVERZEICHNIS



WILLKOMMEN BEI

SIM CITY 2000®

THE ULTIMATE CITY SIMULATOR

Ob Sie bereit sind oder nicht - man wird Sie bald zum Bürgermeister küren.
Der Amtsbereich kann in einem verträumten Dorf liegen oder aber in einer gigantischen Großstadt. Wenn Sie erstmal damit angefangen haben, Ihre Stadt zu bauen, werden Sims (simulierte Personen) kommen und in der von Ihnen kreierten Infrastruktur Fuß fassen - in Häusern wohnen, in Geschäfte strömen und sich in der Arbeitswelt breit machen.

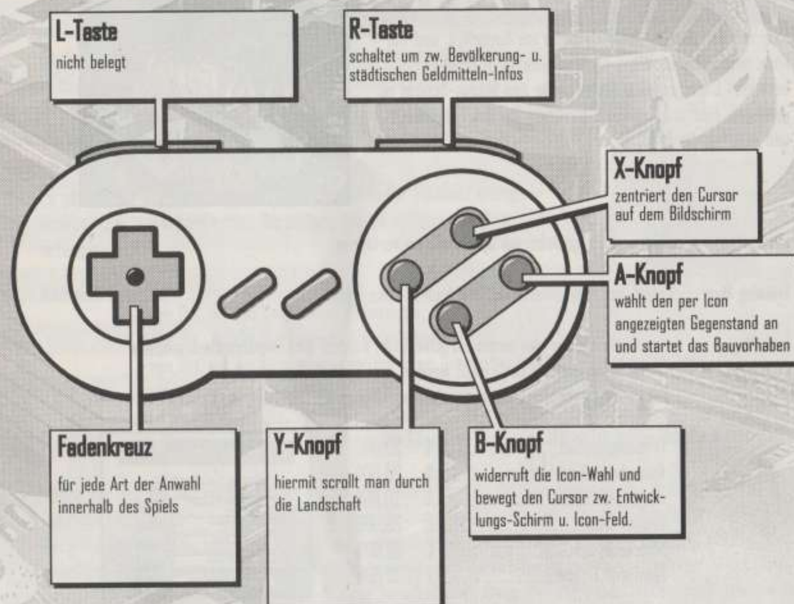


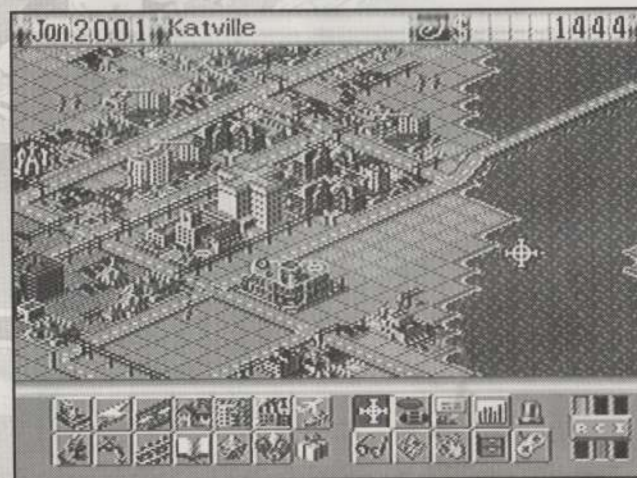
Falls Ihre Stadt ein nettes Plätzchen ist, wird die Bevölkerung ständig anwachsen. Wenn Sie aber die Stadtplanung vernachlässigen und die Sims nicht das kriegen, was sie wollen, hauen die Enttäuschten gnadenlos wieder ab...

Die Herausforderung bei diesem Spiel besteht darin, ein Gleichgewicht zu schaffen, das zum einen die Bedürfnisse der Sims befriedigt und andererseits im Rahmen Ihrer Stadtplanung und den öffentlichen Einnahmen liegt.
Sie werden herausfinden müssen, wie man genug Geldmittel locker macht, um das Stadtsäckel effizient aufzufüllen, während man die Steuern gering hält, damit die Sims sich in der freien Wirtschaft austoben.

SimCity 2000® ist im Grunde genommen ein „Bildungs"-Spiel, indem es darum geht, eine Stadt zu bilden, zu planen und sie expandieren zu lassen.
Natürlich gibt es auch reichlich Gelegenheit zur Zerstörung: Vom Bulldozer bis hin zu Erdbeben.
Sie werden aber sehr schnell raffen, daß es viel schwieriger ist, etwas zu erschaffen, als es dem Erdboden gleich zu machen...
Millionen von Sims werden ihre Hoffnungen, Träume und ihr Leben Ihren Händen anvertrauen!

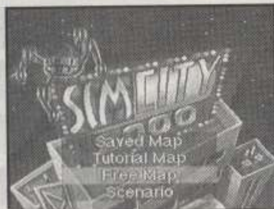
CONTROL-PAD-BELEGUNG







SO GEHT'S AB!



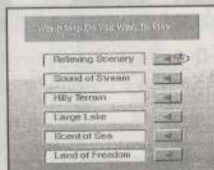
Rein mit der ***SimCity 2000***-Cassette ins SuperNES, und die Kiste eingeschaltet. Wenn der Titelbildschirm erscheint, betätigen Sie irgendeine Taste, um in den Modus-Schirm zu gelangen. Hier angekommen, benützen Sie das Fadenkreuz und drücken die A-Taste.

Saved Map einen zuvor gesicherten Spielstand weiterführen

Training Map ideal, um sich selbst zum Oberbaurat auszubilden

Free Map man wähle einen von sechs verschiedenen Karten. Ihre momentane finanzielle Verfassung und die Örtlichkeit werden durch die Karten abgefragt. Sie können aber das Datum der städtebaulichen Veränderung bestimmen.

Erholungsgebiet	$ 20.000
Rauschen eines Flusses	$ 20.000
Hügeliges Gebiet	$ 20.000
Großer See	$ 20.000
Meeresgeruch	$ 20.000
Land des Friedens	$ 1.000.000



Scenario Problemlösungen, die entweder durch Katastrophen oder soziale Konflikte innerhalb einer bereits bestehenden Kommune aufgetreten sind.

Vorhaben	Schwierigkeit	Dauer(Jahre)	Was man braucht	Datum
Gigantenstadt	*	8	50.000 Menschen	1950
Bürgermeister-ausbildung	*	10	66% der Stimmen	1950
Globale Zufriedenheit	**	10	40.000 Menschen	2000
Unterhaltungs-Stadt	**	15	10.000 Rentner	1950
Weltraumfahrt	***	k/A	Antriebsrakete	2000

*ANMERKUNG: je mehr *-Zeichen, desto schwieriger auszuführen*





EINGANGSLEVEL ZUR STADTPLANUNG



An dieser Stelle erläutern wir die Vorgehensweise bei einem normalen Spiel, indem wir den **Free Map-Modus** anwenden.

Wie stellt sich eine SimCity dar?

Es gibt derart zahlreiche Möglichkeiten, die Sie in Ihr Stadtbild einfügen können. Aber zur vereinfachten Darstellung lassen wir uns mal klein anfangen...

Was man braucht:

- einen Ort, wo die Sims leben: **Wohnviertel**
- einen Ort, wo die Sims arbeiten: **Industriegebiet**
- einen Ort, wo die Sims einkaufen und ihren Geschäften nachgehen: **Geschäftsviertel**
- Energieversorgung: **Kraftwerk**
- eine Methode, um die Energie in die Gebiete zu bringen: **Kabel-Leitungssystem**
- ein System, um Sims zur Arbeit, in die Geschäfte und nach Hause zu leiten: **Straßen**

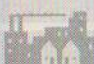
Wenn Sie sich ein bestimmtes Gebiet ausgesucht haben, werden die Sims kommen und ihre Häuser, Fabriken und Geschäfte aufzubauen. Nun wächst die Stadt, und Sie müssen mit den Vorstellungen und Bedürfnissen der Sims mithalten; d.h. für gut funktionierende Transportwege sorgen, Energie in die jeweiligen Gebiete leiten und ein Gleichgewicht innerhalb von Wohnsiedlung, Industriegebiet und Geschäftszone schaffen. Wenn Sie erstmal diese grundlegenden Dinge im Griff haben, können und müssen Sie zusätzliche Verbesserungen und Komfort für die Bewohner bereitstellen. Diese wären:

- Weitere Gebiete mit verschiedener Bevölkerungsdichte
- Verbesserte öffentliche Transportsysteme - auch U-Bahnen
- Ein komplettes Wasserversorgungssystem
- Luft- und Seehafen
- Polizei- und Feuerwehr-Stationen
- Erweiterte Fortbildungs- und Erholungseinrichtung
- - und vieles andere mehr

TRAINING MAP



Im Titelbildschirm kann man die Lernhilfe („Tutorial Map") anwählen, um eine kurze Einführung in das Amt der Bürgermeisters zu erhalten. In diesem Modus werden die Grundlagen zur Stadtplanung dargestellt. Es ist nicht möglich, hier aktiv einzugreifen, zu bauen oder die Entwicklung der Infra-Struktur zu beobachten. Dennoch: Sie erhalten einen nützlichen wie sinnvollen Einblick, auf welche Weise eine Gigantenstadt errichtet werden kann!



Lassen wir uns nun anfangen...

Zuerst wählen wir **Free Map** aus dem Modus-Schirm und bestimmen das Bauvorhaben, das wir im Sinn haben. Danach setzen wir das Datum fest. Zur Erleichterung des Ganzen wählen wir 1900. Nun geben wir den Namen der zukünftigen Stadt und den Namen des Bürgermeisters (das sind Sie!) auf der Schreibmaschine ein.



ZEITUNG (NEWSPAPER)

Hurra, eine Zeitung erscheint auf dem Schirm. Dieses Medium ist eine wichtige Informationsquelle, wenn es um den Gesamtzustand der Stadt geht. Man ist immer auf dem laufenden - Probleme hin, Probleme her. Um einen Bericht aus dem Blatt zu lesen, bewegen wir mittels des Fadenkreuzes den Cursor auf den gewünschten Artikel und den A-Knopf. Mit dem B-Knopf hören wir auf zu lesen, und mit einer weiteren Betätigung des B-Knopfes schlagen wir die Zeitung zu.

ENTWICKLUNGS-BILDSCHIRM (DEVELOPMENT SCREEN)

Nun endlich gelangen wir in den **Entwicklungs-Bildschirm**, in dem wir planen, bauen und versuchen werden, die Sims zufrieden zu stellen...



In der Kopfzeile des Schirms erkennen wir die **Titelanzeige** (Title Bar). Hier sollten nun das Datum, der Name, die Wetterbedingungen und die Anzahl der Bevölkerung zu entnehmen sein.Um die finanzielle Situation der Stadt zu überprüfen, drücken Sie die R-Taste. Diese bewirkt ein Umschalten auf Geldmittel bzw. die Bevölkerungszahl. Da Sie aber noch nicht begonnen haben, Ihre Stadt zu planen, stellt die Anzeige fest, daß 0 Menschen hier leben und 20.000 US$ zur Verfügung stehen. Diese Summe ist genau diejenige, mit der Sie starten, um was Produktives zu errichten und die Sims bei Laune zu halten...

Unten im Schirm befinden sich zahlreiche Icons. Diese repräsentieren die **Werkzeuge** (Tools), die helfen, Ihre Stadt erfolgreich zu gestalten.

ANMERKUNG: Immer im Januar eines Jahres erscheint automatisch der Haushaltsplan. An dieser Stelle drücken Sie ihn mit „B" weg, um aus dem Schirm zu gelangen, der später detaillierter erklärt wird. Auch die Zeitung kommt wieder zum Vorschein. Weg damit mit dem B-Knopf.



Auf Ihrem **Entwicklungs-Bildschirm** werden Sie nun ein blankes Gebiet erblicken, das aus Feldern, Wald und Flüssen besteht. Schauen Sie sich das Gelände ganz genau an, denn die Felder sind nicht alle zwangsläufig flach. Einige sind hügelig oder sind Täler. Das gesamte Gebiet ist in kleine Vierecke aufgeteilt, die wir **Kacheln** (Tiles) nennen. Jede Kachel ist ungefähr einem Hektar gleich.



So, nun gehen wir auf das **Options-Icon** (Options Icon), das unten rechter Hand erscheint. Wir wählen „No Disaster" („Keine Katastrophe"). Erst jetzt haben wir sicher gestellt, daß uns keinerlei Unglück bei unserer Stadtplanung widerfahren kann.

Die riesige Spielfläche, in der Sie arbeiten müssen, ist viel zu groß, als daß man sie in der Gesamtheit sehen könnte. Wenn Sie den Y-Knopf gedrückt halten und gleichzeitig das Fadenkreuz betätigen, scrollen Sie durch den ganzen Schirm und können beobachten, was Sie bereits geleistet haben oder besitzen.



Nun wählen wir das **Ansichts-Icon** (View Icon) an, um ins Untermenü zu gelangen, und aktivieren „Rotation im Uhrzeigersinn" („clockwise rotation"). Diese Funktion ermöglicht es, Ihre Stadt aus mehreren Blickwinkeln zu betrachten. Sehr nützlich, wenn Sie Sie dabei sind, Ihre Stadt aufzubauen.
Um einen besseren Einblick in Ihre Stadt zu erhaschen, wählen Sie bitte „zoom in" aus dem Untermenü des **Ansichts-Icons.** Sie können nun ein bestimmtes Areal näher betrachten oder mit „zoom out" auf die Vogelperspektive umschalten.



Hernach checken Sie das **Zentrier-Icon** (Centering Icon). Es sieht wie die Vorrichtung eines Zielfernrohrs aus und befindet sich oben links in der „Werkzeugkiste". Wenn sich der Cursor auf einem Gebiet im Entwicklungs-Bildschirm befindet, betätigen Sie den A-Knopf. Die Landschaft zeigt sich nun im Entwicklungs-Bildschirm völlig neu und zeigt Ihnen das Zentrum, auf das Sie gerade geklickt haben. Sie können nun jeder Zeit beliebig in dieser Landschaft Ausschau halten. Der Zentrier-Knopf allerdings ermöglicht Ihnen eine präzisere Kontrolle.



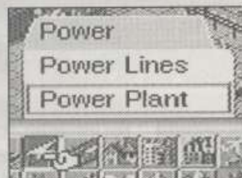


Und nun bauen wir uns etwas. Scrollen Sie durch den Bildschirm, so daß Sie sich ein geeignetes Fleckchen aussuchen können, das Ihren Wünschen vollends entspricht. Achten Sie auf einen hübschen, flachen Geländepunkt. Ein in der Nähe gelegenes Gewässer wäre wünschenswert, ist aber nicht unbedingt notwendig.



ENERGIE (Power)

Haben Sie sich ein schönes Fleckchen Erde ausgesucht, dann errichten Sie dort ein **Kraftwerk** (Power Plant) - ein Sim würde niemals an einem Ort wohnen wollen, wo es keine Energie-Versorgung gibt. Gehen Sie zum **Energie-Icon** (Power Icon), der in Form eines Blitzes dargestellt ist. Es gibt eine Reihe von verschiedenen Kraftwerkssystemen mit spezifischen Unterscheidungsmerkmalen. Entscheiden Sie sich nun, welche Form Sie anstreben und beachten Sie die unterschiedlichen Entwicklungszeiten!





Nun, zunächst einmal wählen wir das **Kohlekraftwerk** (Coal Power Plant) mittels des A-Knopfes. Jetzt sollten Sie wieder in der Entwicklungs-Karte sein. Achten Sie auf die blinkenden 4x4-Kachel, da, wo der Cursor blinkt. Die maximale Größe des zu planenden Kraftwerks wird angezeigt. Bewegen Sie den Cursor auf die Stelle, die Sie sich ausgesucht haben, und drücken Sie die A-Taste, um das Kraftwerk dort zu plazieren. Kraftwerke können übrigens nur in flachen Gebieten angelegt werden.



STRASSEN (Roads)

Als nächstes gilt es, einige Straßen zu bauen, damit die Sims sich ordentlich fortbewegen können. Gehen Sie auf das **Straßen-Icon** (Road Tool) mit dem A-Knopf. Benutzen Sie nun den Cursor und den A-Knopf, um eine Straße in einem favorisierten Gebiet anzulegen. Falls man eine geradlinige Straße bauen möchte, benutze man das Fadenkreuz, während man die A-Taste gedrückt hält. Die Kacheln werden ihre Farbe ändern, um anzuzeigen, wie die Straße verläuft. Empfehlung: Man sollte zunächst nur eine gerade Streckenführung ausbauen. Und man beachte, daß die Sims keine Häuser errichten können, die mehr als drei Kacheln von der Straße entfernt liegen!



GEBIETE (Zoning)

Wie schon zuvor erläutert, gibt es drei grundlegende Gebiete: **Wohnviertel, Industriegebiet** und **Geschäftsviertel**. Wenn Sie „hohe Dichte" („high density") für jede der drei Gebiete auswählen, so wird sich die Entwicklung bis zu einem Maximum von 3x3 Kacheln auswirken. Es wird empfohlen, daß man man stets mit „hohe Dichte" beginnt.



Jetzt ist es an der Zeit, sich einen geeigneten Platz für ein **„Wohnviertel"** (Residential Zone) auszusuchen. Dieses sollte sich in der Nähe des Wassers, auf einem Hügel oder in den Wäldern befinden. Niemals in Reichweite eines Kraftwerkes ansiedeln! Rufen Sie sich in Erinnerung, daß es innerhalb von drei Kacheln zur Straße liegen muß, damit die Sims hier siedeln. Nachträglich kann man immer noch das Straßennetz erweitern, wenn die Wohnviertel sich etabliert haben.



Klicken Sie unten auf **Wohnviertel** (Residential Zone), und wählen Sie „hohe Dichte" („high density"). Mit dem Fadenkreuz suchen Sie sich nun einen geeigneten Ort aus. Mit dem A-Knopf wird das Viertel markiert. Man kann nun beliebig viele der Kacheln setzen; das Areal geradlinig oder rechteckig abstecken.



Als nächstes bauen wir ein **Industriegebiet** (Industrial Zone). Im Sinne der Sims sollte es nicht zu nah an den Wohnquartieren liegen, da es zur Luftverschmutzung kommt.

Klicken Sie unten das Icon für **Industriegebiet** (Industrial Zone) an, und wählen Sie „hohe Dichte" („high density"). Danach folgt dieselbe Vorgehensweise wie unter Punkt Wohnviertel.



Jetzt noch das **Geschäftsviertel** (Commercial Zone). Dieses sollte in unmittelbarer Nachbarschaft zu den Schlafstätten der Sims angelegt werden.

Klicken Sie **Geschäftsviertel** (Commercial Zone) an, und verfahren Sie derart, wie bereits oben besprochen.



ENERGIE-LEITUNGEN

Wir benötigen ein gut funktionierendes Leitungssystem, das jedes bebaute Gebiet mit dem Kraftwerk verbindet und Energie liefert. Hierzu muß man die entsprechenden Kacheln plazieren, ganz genau so, wie Sie bereits die Straßen konstruiert haben. Die Kacheln, die exakt am Kraftwerk liegen, haben automatisch Energie.

Klicken Sie unten das **Energie-Icon** (Power) an, und wählen Sie „Energie-Leitung" („Power Line"). Gehen Sie wie einst beim Straßenbau vor. Wenn die Leitung blinkt, bedeutet dies, daß sie nicht ordnungsgemäß mit dem Kraftwerk verbunden ist. Checken Sie nun Ihre Karte, um festzustellen, wo der Fehler aufgetreten ist.



TIP: Es ist schwierig, ein Leitungssystem in hügeligem Terrain aufzubauen. Sie müssen die Karte rotieren lassen oder gar eine Vergrösserungsansicht wählen, um die Verbindungen zu überprüfen. Beachten Sie auch, daß man nicht zu lange Leitungen auf einmal setzt, da es länger dauern wird, bis der Saft durch alle Gebiete ordentlich fließt.



DIE ANKUNFT DER SIMS



Noch während Sie dabei sind, die Gebiete mit Strom zu versorgen, kommen bereits die ersten Sims in die Stadt und beginnen, in den einzelnen Zonen zu bauen. Ist das nicht phantastisch?

Falls wider Erwarten keine Sims in Scharen strömen, so untersuchen Sie nach fehlerhaften Leitungssystemen oder generell Ihre Infrastruktur. Das Ausbleiben der Sims kann auch darin begründet liegen, daß die einzelnen Bebauungen zu weit auseinanderliegen. Sims mögen keine langen Anfahrtszeiten!

Während die Stadt stetig wächst, müssen zusätzliche Bebauungsmaßnahmen ergriffen und Energie-Leitungen verlegt werden. Es kann vorkommen, daß die Zeitung auf dem Schirm erscheint und mitteilt, daß die Bevölkerung bereits auf 2000 angestiegen ist. Zur Belohnung dürfen Sie nun eine Bürgermeister-Siedlung anlegen.

ANMERKUNG: Falls Sie diese Nachricht nach ca. fünf bis sieben Minuten nicht erhalten, ist Ihre Stadt vermutlich zu klein.

BELOHNUNGEN



Die Bürgermeister-Siedlung ist die erste Belohnung, die Sie als erfolgreicher Stadtvater erhalten. Abhängig von der Bevölkerungsgröße kommen weitere Belohnungen hinzu, wie z.B. ein Rathaus oder gar eine Statue von Ihnen! All dies wird mittels des **Belohnungs-Icons** (Reward Icon) ausgeführt, aber nur durchführbar und immer abhängig von der Mitteilung in der Zeitung.

Klicken Sie auf den **Belohnungs-Icon** (Reward Icon), und wählen Sie „Bürgermeister-Siedlung" („Mayor's Compound"). Dieser Komplex sollte in einem „vornehmen" Stadtteil liegen mit einem ausgezeichneten Blick. Sobald Sie gebaut haben, stellen Sie die gute Verbindung zum Straßen- und Enenergie-Netz sicher.

SPEICHERN



Herzlichen Glückwunsch! Sie haben gerade den Grundstein für eine kleine, funktionierende Stadt gelegt. Aber das ist erst der Anfang... Nun speichern wir die Stadt und fahren später fort.

Benutzen Sie das **Speicher-Icon** (Save Icon). Auf dem Schirm werden Sie gefragt: „Wollen Sie speichern?" Anworten Sie mit ja.

ACHTUNG: In diesem Spiel kann man nur ein Szenario speichern. Falls Sie das nächste Mal speichern möchten, werden die vorherigen Daten automatisch gelöscht.



BULLDOZERS



Es gibt eine Reihe von Möglichkeiten, das **Bulldozer-Icon** zu benützen. Zunächst einmal beschränken wir uns auf den Abriß. Man geht auf das **Bulldozer-Icon** und wählt „clear" („niederwalzen") aus dem Untermenü. Jetzt können Sie überflüssige Straßen, leerstehende Fabriken usw. plattmachen, indem Sie mit dem Cursor auf jene gehen und den A-Knopf betätigen.

Wenn der Bulldozer zum Einsatz kommt, wird alles zu Schutt, begleitet von einer lauten Explosion. Wenn man nun den Bulldozer erneut ins Rennen schickt, wird er die Überbleibsel gänzlich entfernen. Den Schutthaufen kann man mittels des Fadenkreuzes wegschieben, während man den A-Knpf gedrückt hält.

LANDSCHAFT



Mittels des **Landschafts-Werkzeugs** (Landscape Tool) ist es möglich, die Stadt mit hübschen Bäumen oder Gewässern zu verschönern. Klicken Sie auf das Icon, und wählen Sie „Bäume" („trees"). Benutzen Sie eine Kachel und bestimmen mit dem A-Knopf den Ort der Bepflanzung.

TIP: Bäume vergrößern den Wert des umliegenden Grundstücks.

Nun zurück zu besagtem Icon. Jetzt wählen Sie „Gewässer" („water"). Bilden Sie aus mehreren Kacheln ein Areal, auf dem Sie gern einen See, Teich usw. errichten möchten. Aber halten Sie die Ausmaße zunächst gering, da diese Dinger viel Unterhaltskosten verschlingen.

TIP: Gewässer vergrößern nicht nur den Wert des Grundstücks, sondern tragen auch zum großen Unterhaltungs- und Freizeitwert bei.

BRÜCKENBAU

Jetzt stehen wir vor dem Problem, wie man die Sims übers Wasser führen kann. Man suche den Fluß in der Mitte der Karte. Klicken Sie auf das **Straßen-Icon** (Road Icon), und erstellen Sie eine Straße, die über den Fluß führt. Die Sim-Bauarbeiter sind clever genug, um zu raffen, daß eine Brücke errichtet werden muß. Auf dem Schirm erscheint ein Dialog-Feld. Sie werden gefragt, welche Art von Brücke Sie wünschen. Abhängig vom Jahr und der Breite des Flusses können Sie aus drei Varianten eine bestimmen: Damm ($ 125), Hebebrücke ($ 250) oder Hängebrücke ($975).

ANMERKUNG: Die Kosten der Brücke richten sich nach ihrer Länge.



Lassen wir uns mit einem Damm beginnen. Gehen Sie auf das Damm-Icon (Causeway Icon), und drücken Sie den A-Knopf. Juuhuu!!!



ANZEIGEMODUS

Nun aber klicken Sie auf das **Anzeigemodus-Icon** (Display Mode Icon) und wählen „Underground" („Untergrund"), so daß Sie einen Blick auf das werfen können, was sich unterhalb Ihres geliebten Städtchens abspielt. Hier können Sie U-Bahnen bauen und Wasser-Leitungen zu den Gebäuden legen. Wenn Sie erneut „Underground" wählen, kehren Sie an die Oberfläche zurück.

Es gibt vier verschiedene Anzeigemodi:

- zeige Gebäude
- zeige Gebiete und Viertel
- zeige Infrastruktur (Straßen, Bahnverbindungen, U-Bahn-Linien usw.)
- zeige den Untergrund

Jede Anzeige gibt Aufschluß auf verschiedene Aspekte Ihrer Stadt. Vergessen Sie nicht, stets diese Modi zu benutzen, um stets auf dem laufenden zu sein.

BEDÜRFNISANZEIGE

Unten rechts im Screen findet man die **Bedürfnisanzeige** (Demand Indicator). Mit diesem Hilfsmittel finden Sie heraus, welche Zone nach mehr Bedürfnissen schreit und wo Sie der guten Dinge zuviel geleistet haben: **W**ohnviertel, **G**eschäftsviertel und **I**ndustriegebiet (R, C und I). Wenn die Anzeige nach oben zeigt, haben die Sims Bedürfnisse; fällt sie nach unten ab, ist die Situation excessiv. Kein Balken bedeutet: Alles Roger!

POLIZEI- UND FEUERWEHRSTATIONEN

In den meisten Städten macht sich Kriminalität breit. So auch hier. Also sorgen wir vor und errichten eine Polizeistation.



Klicken Sie auf das **Public-Service-Icon** und wählen Sie „Polizeistation" („Police Station"). Plazieren Sie es dort, wo immer Sie möchten. Stellen Sie aber sicher, daß es sich in der Gegend befinden soll, wo es von größter Hilfe ist. Des weiteren benötigen wir auch eine Feuerwehrstation. So gehen wir erneut auf besagtes Icon und wählen „Feuerwehrstation" („Fire Department"). Plazieren Sie es in unmittelbarer Nähe der Polizei. Und: Vergessen Sie nicht die Energie-Versorgung und Straßen!



UMFRAGE-INSTRUMENT

Wenn Sie etwas Genaueres über die Angelegenheiten Ihrer Bürger wissen möchten, nutzen Sie doch einfach das **Umfrage-Instrument** („Survey Icon"). Der Cursor steht auf dem Entwicklungs-Schirm. Nun wählen Sie ein Haus aus einem der Wohnviertel und drücken den A-Knopf. Sie erhalten nun detaillierte Infos zum jeweiligen Haushalt. Um weiter zu spielen, irgendeinen Knopf drücken.

Nun checken wir mal die **Polizeistation** mit dem Umfrage-Instrument. Wir erhalten wichtige Infos, die uns bei der Entscheidung helfen, wie effektiv unsere Gesetzeshüter arbeiten und unterstützt werden müssen. Wenn die Zahl der Verhaftungen stark ansteigt, muß etwas getan werden...

Bis hierhin haben wir uns mit dem Gebrauch des Entwicklungs-Schirms vertraut gemacht, nicht zuletzt, weil dies der Hauptbestandteil von SimCity 2000 ist. Jetzt widmen wir uns einigen anderen Features, die ebenfalls einzigartig und nützlich sind.

DIE KARTEN

Wählen Sie das **Karten-Schirm-Icon** („Map Screen Icon") an. Hier erkunden Sie Ihre Stadt mit den dazugehörigen Grenzen und erhalten wichtige Infos aus einer Reihe von Anzeigen. Finden Sie heraus, wo's „brennt", wie es mit dem eigenen Ansehen ausschaut oder wo dringend Hilfe benötigt wird.

Klicken Sie nun die unterschiedlichen Icons an, um zu erkennen, wie Sie Ihre Stadt künftig zu verwalten und zu planen haben. Einige der Icons haben Untermenüs, die bitte auch überprüft werden sollten.



ANMERKUNG: Bei Karten-Anzeigen, die etwas über die Dichte aussagen, achte man auf das Grauraster: Je dunkler, um so höher ist die Dichte.



DIAGRAMM-SCHIRM



Holen Sie sich den „graph Screen" („Diagramm-Schirm") aus dem **Informations-Icon**. Hier finden Sie ein genaues statistisches Schaubild zu vielen Bereichen Ihrer Stadt über einen gewissen Zeitraum: Luftverschmutzung, Grundstückspreise, Gesundheit und Erziehungs- und Ausbildungswesen.

Informationen über verschiedene Zeitspannen sind ebenso abrufbar wie die Anwahl bestimmter Aspekte, indem Sie die Funktion „Graph Selections" abrufen. Um aus dem Diagramm-Schirm herauszukommen, drücken Sie den B-Knopf.

BEVÖLKERUNGS-SCHIRM



Dieser wird auch durch das **Informations-Icon** aufgerufen. Er zeigt drei verschiedene Diagramme:

Bevölkerung zeigt die Altersstruktur der Bürger und die Prozentzahl derjenigen, die im Arbeitsprozeß stehen.

Gesundheit zeigt die Lebenserwartung Ihrer Bevölkerung insgesamt und die derjenigen, die malochen müssen.

Bildung zeigt den Ausbildungs-Quotienten (AQ) der Bevölkerung insgesamt und den derjenigen, die momentan arbeiten.

TIP: Ein hoher AQ lockt die Hi-Tech Industrie in Ihre Stadt. Der AQ wird erhöht durch das Vorhandensein von Schulen, Unis, Büchereien und Museen.



INDUSTRIE-SCHIRM

Um in ihn zu gelangen, rufen wir das **Informations-Icon** auf. Er enthält wertvolle Infos zum industriellen Standort in der Stadt. Es gibt drei Diagramme:

Verhältnisse der blaue Balken zeigt an, welche Vielfalt an Industrie in Ihrer Stadt vorherrscht.

Bedürfnisse der rote Balken macht deutlich, welche Industrieprodukte bei den Sims besonders hoch im Kurs stehen.

Steuern Zahlen belegen, wie hoch die Vermögenssteuer ist, die von der Industrie bezahlt werden muß.

TIP: Hier sollte man unabhängig vom Industriezweig Steuern erhöhen oder senken, um neue Industrieformen in die Stadt zu locken oder unliebsame zum Weggang zu zwingen.



DIE LIEBEN NACHBARN



Den Nachbarn-Schirm finden wir auch unter dem **Informations-Icon**. Dieser verdeutlicht die Bevölkerungsdichte der eigenen mit denen anderer Städte.

DER FINANZPLAN



Mit diesem Schirm kann man alle städtischen Geschäfte, Ausgaben und öffentliche Einnahmen steuern. Der Umgang hiermit kann durchaus etwas kompliziert sein. Deshalb nun eine genauere Erklärung zur Handhabung...

Man wähle „budget" („Finanzplan") unter dem **Informations-Icon**. Auf der linken Seite des Schirms befindet sich die Liste der Ein- und Ausgaben der Stadt. Für jede Ausgabe bzw. öffentliche Einnahme gibt es folgendes:



Aktuelles eine Zahl, die anzeigt, wieviel Geld sie momentan ausgegeben oder eingenommen haben.

Jahresbericht eine Zahl, die angibt, was am Ende eines Geschäftsjahres eingenommen oder ausgegeben wurde. Diese dient zur Planung des Budgets für die Zukunft.

Prozentsätze die meisten Ausgaben und öffentliche Einnahmen sind mit einem Steuersatz belegt. Sie können nun hier - wenn angemessen - neue Sätze festlegen.

Falls Sie den „auto-budget"-Knopf ausstellen, erscheint jedes Jahr im Januar der Finanzplan automatisch auf Ihrem Bildschirm, um Sie an eine Angleichung der Werte zu erinnern. Es ist empfehlenswert, diese Funktion aktiviert zu lassen, bis Ihre Stadtfinanzen aus dem roten Bereich sind. Das heißt, lassen Sie Ihren Computer Marketing Manager spielen, bis Sie soweit sind, das selbst zu übernehmen.

Die **Vermögenssteuer** (Property Tax) ist Ihre Haupteinnahme-Quelle. Rechter Hand finden wir den aktuellen Satz (7%). Sie können ihn nun angleichen im Prozentrahmen zwischen 0 und 20%, indem auf dem Fadenkreuz jeweils nach links oder rechts tippen. Versuchen Sie's doch mal - gleich jetzt! Wenn Sie die Steuer senken, hören Sie Ihre Sims jubeln! Falls Sie aber den Prozentsatz höher setzen, werden diese mürrisch reagieren...

Und nun zum **Bond Payment** („Gewinnausschüttung"). Dies ist die Gesamtsumme an Zinsen, die Sie für festverzinsliche Wertpapiere bezahlen. Teil Ihres Finanzierungskonzepts für die Stadt besteht aus der Ausgabe von Aktien, was bedeutet, daß Sie direkt Gelder von Ihren Bewohnern borgen. Der Zinssatz, den die Stadt bezahlt, ist abhängig von dem Standard-Zinssatz. Wählen Sie diese Funktion.





WERTPAPIERE

Unten im Schirm befindet sich der Wertpapierausgabe-Knopf („Bond Issuing Button"). Drücken Sie den A-Knopf, um Wertpapiere auszugeben. Später, wenn genügend öffentliche Einnahmen zu Buche stehen, kehren Sie hierher zurück, um Gelder zurückzuzahlen. Jetzt erstmal drücken wir den B-Knopf, um den Schirm zu verlassen.

Als nächstes checken wir die finanzielle Situation unserer Polizeistationen. Rechter Hand ist der Prozentsatz auf 100 eingestellt. Mittels des Fadenkreuzes reduzieren wir die Zahl auf 50. Später werden wir sehen, wie sich diese Maßnahme auf die Stadt ausgewirkt hat.



Nun öffnen wir die **Steuersatzänderung** („Tax Rate Adjustment"). Hier erkennen wir, daß man auch das Budget für den öffentlichen Nahverkehr, inklusive Brücken und Tunnels, oder den des Bildungswesens ändern kann. Sie können sich vorstellen, welche Konsequenzen bei Ihren Aktionen hier zu erwarten sind...

Wenn Sie hier Änderungen vornehmen, schlagen diese sich auch im Finanzplan nieder.



Zu guter Letzt kommen wir zu den **städtischen Verfügungen** („City Ordinances"). Diese beinhalten verschiedene Programme, Rechnungen und Verordnungen, die Sie als Bürgermeister etablieren können. Jedes Programm trägt quasi zur Lebensqualität Ihrer Stadt bei, hat aber auch seine Schattenseite, da es üblicherweise etwas kostet. Politik ist ein hartes Geschäft, voll mit schwierigen Entscheidungen, die zu treffen sind.

Das war's nun zum Thema Finanzplan. Beobachten wir nun, wie die Änderung der Bezuschussung sich auf die Polizeistation ausgewirkt hat. Benutzen Sie nun das Umfrage-Instrument in puncto Polizeistationen. Wenn Sie diese Daten mit den ersten vergleichen, stellen Sie fest, daß Sie nur noch etwa die Hälfte an Polizisten zur Verfügung haben. Abhängig von der Größe der Stadt, hat die Kriminalitätsrate zugenommen oder ist zumindest unter Kontrolle. In einer Kleinstadt braucht man nicht unbedingt eine hohe Bezuschussung für Polizei oder Feuerwehr.



FEUER!

Je besser Ihre Feuerbekämpfung ist, desto weniger Brände werden auftreten. Aber manchmal, egal wie Sie auch gewappnet sein mögen, kommt es zu einer Katastrophe. Besonders dann, wenn Sie sie selbst per Knopfdruck heraufbeschwören.



Gehen Sie zum Menü **Katastrophe** („Disasters"), und wählen Sie Feuer („fire"). Jetzt sollte eigentlich folgendes passieren: Ein Feuer bricht irgendwo an der Stadtgrenze aus, und der Notfall-Knopf erscheint auf dem Schirm. Dieses **Notfall-Werkzeug** („Emergency Tool") ermöglicht das Herbeirufen von Polizei und Feuerwehr.

Sie können Ihre Feuerwehrleute nicht direkt im Feuer einsetzen. Man plaziert sie um das Geschehen herum, versperrt dem Brand die Ausbreitung und wird somit Herr der Lage. Man kann jeweils nur ein Icon, Polizei oder Feuerwehr, anklicken und zum Brandherd schicken. Deshalb ist es einfacher, wenn man drei oder vier Polizei- oder Feuerwehrstationen besitzt.

MANAGER-ABSCHLUSS

Sie haben nun die intensive Schulung in den Bereichen Stadtplanung und Management erfolgreich abgeschlossen. Sie verfügen nun über eine gute Ausbildung in den Fächern Planung, Landschaftsarchitektur und Politik.

Falls Sie bereit sein sollten, sich abermals weiterzubilden, blättern Sie bitte um ins nächste Kapitel INSTRUMENTARIUM, um weitere Tips zum Wassersystem, der Verbesserung des Transportwesens usw. zu erhalten. Erhalten Sie Ihre Stadt in gutem Zustand. Sorgen Sie für Unterhaltung und gutes Bildungswesen.
Und vor allem – haben Sie selbst viel Spaß dabei!



INSTRUMENTARIUM: STADTKOMPONENTEN



BULLDOZER



Sie benutzen dieses Werkzeug, um die Landschaft zu verändern. Wenn Sie den Cursor auf das Bulldozer-Icon plazieren und dann den B-Knopf drücken, öffnet sich das Untermenü. Um dieses zu schließen, einfach erneut „B" drücken.

Demolish („Niederwalzen") zerstört und entfernt Bäume, Schutt oder von Sims errichtete Objekte, ohne daß der Zustand eines Areals oder ein Viertels/Gebiets beeinträchtigt wird. Um diese Funktion anzuwenden, bitte den Cursor über das Gebiet plazieren, das Sie zerstören oder bereinigen möchten, und den A-Knopf betätigen. Kosten: $ 1 pro Kachel.

Level Terrain („Nivellieren") bewirkt, daß Sie ein Geländeteil absolut ebnen lassen können. Sie können Bäume, Straßen, Energie-Leitungen und Gebäude sprichwörtlich dem Erdboden gleichmachen. Kosten: $ 25 pro Kachel und Höhenunterschied.

Raise Terrain („Gelände anheben") ermöglicht die Aufschüttung eines bestimmten Geländes ganz nach Ihrer Wahl. Kosten: $ 25 pro Kachel und Höhenunterschied.

Lower Terrain („Gelände tiefersetzen") ermöglicht, das Gebiet unter Meereshöhe zu versetzen. Falls aber zu tief gearbeitet wird, wird das Land versumpfen oder vom Wasser überspült. Kosten: $ 25 pro Kachel und Höhenunterschied.

De-Zone („Entvölkerung") gibt Ihnen die Chance, Wohn-, Geschäftsviertel und Industriegebiete zu nicht mehr bebaubarem Gebiet zu degradieren. Hernach sind diese Areale unbrauchbar. Kosten: $ 1 pro Kachel.

ACHTUNG: Diese Aktionen - wie oben beschrieben - sind sehr kostspielig. Bitte darauf achten, wenn Maßnahmen in dieser Hinsicht nötig sind!

ENERGIEVERSORGUNG



Energie ist eine der wichtigsten Formen der modernen Industriegesellschaft. Man muß sie einfach haben, weil die Sims an elektronische Lebensformen gewöhnt sind und nicht ohne diese auskommen können.

Energie-Leitung („Power Line"). Man drücke den A-Knopf an der Stelle, wo man mit der Energie-Leitung beginnen möchte, und hält den Knopf gedrückt, während Sie mit dem Cursor die Leitung von Kachel zu Kachel und von Zone zu Zone anlegen.
Energie-Leitungen können nur geradlinig und im 90-Grad-Winkel angelegt werden. Sie können Straßen oder Schienen kreuzen, aber nicht über Kurven oder Sektoren geführt werden, die im 45-Grad-Winkel angelegt wurden. Falls Sie Energie-Leitungen über Gewässer leiten möchten, erscheint im Schirm ein Menü, das Ihnen verrät, was Sie dafür blechen müssen. Wenn Sie in der Lage sind, diese zu akzeptieren, drücken Sie „A" oder „B", um das geplante Projekt zu stoppen.

STADTKOMPONENTEN

Beachten Sie, daß die Energie nicht ohne die entsprechenden Leitungen durch angrenzende Zonen/Gebiete/Viertel bei SimCity 2000 fließen kann. Kosten: $ 2 pro Kachel über Land; $ 10 pro Kachel über Gewässer.
Die Art der **Kraftwerke** („Power Plants"), die die Energie in Ihre Stadt einspeisen, sind unterschiedlicher Natur. Abhängig vom Jahr und dem technologischen Niveau der Stadt, stehen drei bis neun Typen zur Verfügung. Suchen Sie sich das Kraftwerk Ihrer Wahl mittels des A-Knopfes aus, bestimmen Sie dessen Standort, und drücken Sie erneut „A", um es zu errichten.
Informationen zu Vor- und Nachteilen der einzelnen Typen können über den Info- (Umfrage-)Knopf abgefragt werden.
Keine Angst. Wenn Kraftwerke ihre „Lebenserwartung" erreicht haben, explodieren sie nicht gleich oder verursachen radio-aktive Strahlung... Sie schalten sich schlicht und einfach ab. Alle Kraftwerke sind für ca. 50 Jahre funktionstüchtig. Sie erhalten natürlich stets aktuelle Meldungen über den Zustand der Dinger; auch aus der Zeitung werden Sie umfangreich informiert. Und: Das Umfrage-Instrument zeigt Ihnen auch das exakte Alter des Kraftwerkes.

TIP: Wenn Sie den „No Disaster"- Modus („keine Katastrophen") aktiviert haben, wird sich das entsprechende Kraftwerk wieder erneuern. Die Kosten werden allerdings automatisch von Ihrem Konto abgezogen, vorausgesetzt, Sie haben noch genügend Knete auf der Kralle.

Energie wird in Megawatt (MW) angegeben. Sie benötigen etwa ein MW pro drei Kacheln. Der genaue Jahresverbrauch an Energie hängt von der Bevölkerungsdichte und den städtischen Verordnungen ab. Wenn zu viele Gebäude von einem einzigen Kraftwerk beliefert werden, führt dies schnell zu einer Überlastung.

Hier nun eine Liste, die die verschiedenen Typen charakterisiert:

Typus	Verfügbares Jahr	MW	Kosten	Kosten pro MW
Kohle	1900	200	$ 4000	$ 20
Wasserkraft	1900	20	$ 400	$ 20
Öl	1900	220	$ 6600	$ 30
Gas	1950	50	$ 2000	$ 40
Atom	1955	500	$15000	$ 30
Wind	1980	4	$ 100	$ 25
Sonne	1990	50	$ 1300	$ 26
Mikrowelle	2020	1600	$ 28000	$ 17,5
Kernfusion	2050	2500	$ 40000	$ 16



Coal power (Kohlekraftwerk) ist immer verfügbar, auch 1900. Es ist ziemlich effizient, verursacht jedoch die größte Umweltverschmutzung...



Hydroelectric power (Wasserkraftwerk) ist zu jeder Zeit verfügbar, auch 1900. Es ist effizient und umweltfreundlich. Dieses Kraftwerk muß jedoch stets in der Nähe von Wasserfällen errichtet werden.





Öl-Energie („Oil power") ist immer verfügbar, sogar schon um 1900. Sie verunreinigt die Luft nur etwahalb so stark wie Kohle-Energie.



Die Gas-Energie („Gas power") hat eine geringere Umweltverschmutzung als Öl, ist aber nicht effizient genug.



Die Atom-Energie („Nuclear power") ist kostenaufwendig und nicht unbedingt sehr effizient. Sie produziert allerdings eine gewaltige Energiemenge. Es besteht immer die Gefahr der atomaren Schmelze, die eine Katastrophe hervorruft. Atomkraftwerke sind ungeeignet, wenn Sie Ihre Stadt als atomfreie Zone deklariert haben.



Wind-Energie („Wind power") ist einigermaßen brauchbar und äußerst sauber, bringt aber nur wenig Energiemenge. So benötigen Sie eine Vielzahl an Generatoren, um zu einer vernünftigen Wattzahl zu kommen. Windenergie ist natürlich abhängig von den Launen des Wetters. Viel Wind finden Sie nur auf Anhöhen.



Sonnen-Energie („Solar power") ist umweltfreundlich und effizient. Sie erzeugt allerdings nur wenig brauchbare Energie und ist unzuverlässig, da an wolkigen oder nebeligen Tagen kaum etwas zu holen ist. Die Kombination aus Sonnen- und Windenergie kann eine stabile Stromversorgung garantieren.



Mikrowellen-Energie („Microwave power") ist Sonnenenergie, die durch einen Satelliten über einen riesigen orbitanten Schirm auf die Erde zurückgeleitet wird. Sie ist sehr effektiv und produziert eine sehr große Energie. Aber: Es ist eine ungemein kostspielige Angelegenheit, und wenn der Strahl mal nicht auf den berechneten Schirm trifft, ...au weia!!!



Die Kernfusions-Energie („Fusion power")ist sehr sauber und zuverlässig. Sie ist mit Abstand die beste Strom-Quelle und erzeugt genug Energie, um fast die Hälfte Ihrer Stadt mit Saft zu versorgen. Diese Form ist sehr sicher, aber kostet Sie ein Vermögen...

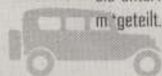


STRASSEN

Das Straßen-Werkzeug beinhaltet verschiedene Komponenten. Wählen Sie es mit dem A-Knopf an, und drücken Sie den B-Knopf, wenn Sie sich am Beginn des gewünschten Ausgangspunktes befinden. Halten Sie den A-Knopf gedrückt, und bewegen Sie den Cursor dorthin, wo die Straße enden soll. Danach den A-Knopf loslassen.



Die **Straßen** („Roads") können geradlinig verlaufen oder im 90-Grad- oder 45-Grad-Winkel angelegt werden. Wenn Straßen aufeinandertreffen, bilden sich Kreuzungen. Wenn Sie eine Straße über ein Gewässer anlegen möchten und es möglich ist, eine Brücke zu bauen, werden Sie unterrichtet, was dies kostet. Falls keine Brücke errichtet werden kann, kriegen Sie es mitgeteilt. Kosten: $ 10 pro Straßen-Kachel.







Autobahnen („Highways") sind Schnellstraßen, die gern über den ordinären Straßen der Innenstadt gebaut werden. Diese können doppelt so viele Autos transportieren, was den Sims besonders gut gefällt, da diese schneller zum Ziel gelangen. Sie werden wie gewöhnliche Straßen gebaut. Zusätzlich müssen aber Parkplätze und Ausfahrten eingeplant werden, um den Verkehr flüssig über die Straßen zu leiten. Die Pendler unter den Sims werden es Ihnen danken, weil sie schneller vom Wohnort zur Arbeit - und zurück - gelangen können.
Anmerkung: Wenn sich die Schnellstraßen überschneiden, entstehen Autobahahnkreuze. Kosten: $ 100 pro Autobahnabschnitt (vier Kacheln).



Durch **Tunnel** können Sie den Verkehr perfekt in unwegsames Gelände, wie durch Berge und Anhöhen leiten. Tunnel kennen keine Kurven, und Sie können keine Unterführungen bauen, die sich kreuzen, selbst bei unterschiedlichen Höhenunterschieden. Um einen Tunnel zu bauen, wählen Sie eine Kachel, wo der Eingangspunkt sein soll, und drücken Sie den A-Knopf. Der Startpunkt muß eine Kachel sein, die nach unten führt. Ihre Straßenbau-Ingenieure werden auf keinen Fall einen Tunnel bauen, wo er nicht sicher zu etablieren ist. Wenn Sie sich erst einmal für ein Bauvorhaben entschieden haben, so erscheint eine Anzeige auf dem Schirm, der Ihnen die Kosten für das geplante Projekt vor Augen führt. Falls Sie den Bau fortführen möchten, so bestätigen Sie mit ja („yes") mittels des A-Knopfes. Kosten: $ 150 pro Kachel der Tunnel-Länge.



Ausfahrten („On-ramps") ermöglichen Autos und Bussen, sich, je nach Bedarf, auf andere Straßen auszuweichen oder aber nach Irrungen und Wirrungen wieder umzukehren. Diese Dinger können nur an wichtigen Autobahn-Kreuzungen installiert werden, um eine optimale Anbindung ans „normale" Verkehrsnetz" zu ermöglichen. Ausfahrten sollten in beiden Richtungen der Autobahn errichtet werden. Kosten: $ 25 pro Kachel.



Bushaltestellen („Bus Depots") sind enorm wichtig für Pendler, die täglich vom Wohnort zur Arbeit fahren. Diese Transport-Dienstleistung senkt die Umweltverschmutzung. Sie müssen mindestens zwei Endhaltepunkte aufbauen, die sich an den Hauptverkehrstraßen befinden. Die Fahrgäste sollten höchsten Komfort genießen. Kosten: $ 250 für jede Station.

WOHNVIERTEL



Sie, als Bürgermeister, bestimmen, wo die Sims wohnen werden. Wenn Sie das Wohnviertel-Werkzeug („Residential Zone Tool") anwählen, ermöglicht es Ihnen, festzusetzen, ob das Gebiet eine „geringe Dichte" („low density") oder eine „hohe Dichte" („high density") aufweist. Wenn das Werkzeug aktiv ist, erscheint der Cursor als ein kleines Haus.
Kosten: dünne Dichte $ 5 pro Kachel; hohe Dichte $ 10 pro Kachel.



Die Kosten der **geringen Dichte** („Light") in bezug auf die Ansiedlung ist billig, aber der Grundstückspreis ist sehr hoch. Es gibt hier nur wenige Sims, die bereit sind, sich niederzulassen.



Die Kosten, sich in der **hohen Dichte** („High density") anzusiedeln, ist sehr hoch; dafür aber ist der Grundstückspreis relativ günstig. Die Sims können ausgiebig bauen und für eine größere Bevölkerungsstruktur in diesem Gebiet sorgen.



GESCHÄFTSTSVIERTEL



Diese umfassen die Gebiete Ihrer Stadt, wo die Sims Shops, Geschäfte, Büros und andere kommerzielle Einrichtungen aufgebaut haben. Diese Gebiete können aus einzelnen Kacheln, Linien oder Rechtecken bestehen. Man kann auf „hohe Dichte" oder „geringe Dichte" im Geschäftsviertel zurückgreifen. Der Cursor zeigt sich als kleines Bürogebilde. Kosten: Geringe Dichte betragen $ 5 pro Kachel; hohe Dichte kosten $ 10 pro Kachel.

INDUSTRIEGEBIET



Es gibt geeignete Zonen in Ihrer Stadt, wo die Sims Fabriken bauen können. Falls dieses Werkzeug aktiviert wurde, erscheint der Cursor als kleine Fabrik. Kosten: Einfache Industrie gibt's für $ 5, während komplexe (mit hoher Dichte) für $ 10 pro Kachel zu errichten sind.

HÄFEN



Mit diesem Werkzeug oder Instrument kann man entweder einen Hafen oder einen Lufthafen bauen. Gehen Sie auf das Hafen-Icon („Port Icon"), und wählen Sie, welche Form Sie anstreben. Von einem Flughafen wird Ihre Geschäftsviertel enorm profitieren, während der Seehafen die industrielle Situation verbessern wird. Eine kleine Stadt braucht diese Einrichtungen nicht; die großen Ansiedlung allerdings sind auf beide angewiesen.
Am besten fängt man zu Beginn mit kleinen Häfen an, die, wenn die Stadt expandiert, durch größere ersetzt werden. Der kleinste Flughafen zum Beispiel hat eine Größe von 2x6 Kacheln. Beide Einrichtungen verursachen Umweltverschmutzung, wobei der Flughafen der größere Drecksack ist. Der Seehafen muß an einen strategisch günstigen Ort an einer größeren Bucht plaziert werden.
Kosten: $ 150 pro Seehafen-Kachel; $ 250 pro Lufthafen-Kachel.

LANDSCHAFT



Dieses Werkzeug ermöglicht Ihnen, Bäume und Gewässer in Ihre Stadt einzubringen.
Mit dem Baum-Icon („Tree tool") pflanzen Sie Bäume in Ihre Landschaft. Bäume und Wälder verschönern die Stadt und deren Umgebung und erhöhen den Vermögenswert. Jedoch sind sie leichte Beute von Bränden und helfen den Feuern, sich schnell auszubreiten. Mit jedem Klick auf den A-Knopf kann man ein oder zwei Bäume plazieren. Wenn Sie mehrfach auf eine einzige Kachel klicken, erzeugen Sie einen wahren Dickicht, während über mehrere Kacheln ein schöner Wald entsteht. Benutzen Sie den A-Knopf und das Fadenkreuz, um Wälder entstehen zu lassen. Kosten: $ 3 pro Klick.

Mit dem Gewässer-Icon („Water Tool") kreieren Sie Flüsse und Seen, indem Sie dort klicken, wo Sie Gewässer plazieren möchten. Kosten: $ 100 pro Kachel.

WASSERSYSTEM



Mit diesem Instrument kann man vielerlei bewirken. Wenn man es anwählt, erscheint ein Untermenü, das Ihnen fünf verschiedene Funktionen bietet: Verlegen von Wasserrohren, Bau von Wasserpumpen, Kauf von Wassertanks und Errichten von Klär- und Entsalzungsanlagen. Wenn dieses Werkzeug aktiviert wurde, erscheint es als Wasserhahn.



Abhängig vom Jahr und dem technologischen Stand Ihrer Stadt, könnte es sein, daß Sie nur Zugang zu den Pumpen und Wassertanks haben. Nach einer gewissen Zeit, wenn neue Erfindungen gemacht wurden, werden auch die anderen Optionen angeboten. Eine Stadt kann nicht ohne ein Wassersystem auskommen, da die Bevölkerungsdichte abnehmen würde. Wenn die Sims bauen, installieren sie automatisch unterirdische Wasserrohre für ihre Häuser. Ihre Verantwortlichkeit besteht nun darin, die Gebäude an Ihr Wassernetz anzuschließen.



Die Funktion **Rohre** („Pipes") ermöglicht Ihnen, Wasserleitungen unter Ihre Stadt zu verlegen. Kehren Sie zum Untergrund-Modus zurück, und plazieren Sie Ihre Wasserrohre genau so, wie es schon mit den Energieleitungen getan haben. Kosten: $ 3 pro Kachel.



Wasserpumpen („Water Pumps"): Wenn diese mitten im Land errichtet werden, garantieren sie dennoch für eine excellente Wasserversorgung. Sie müssen sie mit der Energieleitung koppeln, um sie in Gang zu setzen. Falls Sie die Pumpen in die Nähe eines Flusses oder Sees plazieren, erhalten Sie mehr als das Doppelte an dem frischem Naß. Beachten Sie aber, daß Sie keinen Liter mehr erzeugen können, wenn Sie die Dinger an einer Küstenlinie installieren. Kosten: $ 100 pro Pumpe.



Wassertanks („Water Towers"): Hier sammeln Sie das kostbare Naß. Somit verfügen Sie bei heißen Sommern und Dürrezeiten über reichlich frisches Wasser. Kosten: $ 250 pro Tank.

ANMERKUNG: Wie im richtigen Leben variiert die Wasserversorgung von Jahreszeit zu Jahreszeit.



Kläranlagen („Treatment Plants"): Extrem wichtig für die Reinigung und Klärung des Wassers; keine Engpässe in schweren Zeiten zu erwarten. Kosten: $ 500 pro Anlage.



Entsalzungsanlagen („Desalinization Plants"): Diese Anlagen, die sehr kostspielig sind, entsalzen das Meerwasser. In Ansiedlungen in der Nähe von Stränden mit wenig Trinkwasserangebot sind sie unverzichtbar. Entsalzungsanlagen benötigen Energie und haben eigene Pumpen. Sie brauchen deshalb keine extra Wasserpumpen. Die Anlagen produzieren etwa doppelt so viel Wasser als eine Pumpe, die an einem Fluß liegt.
Kosten: $ 1000 pro Anlage.

GLEISBAU



Wenn man dieses Icon aufruft, erscheint ein Untermenü, in dem es Ihnen ermöglicht wird, aus vier verschiedenen Funktionen zu wählen:
Schienenverlegung, Bau einer U-Bahn (Untergrund-Schienen), Errichten von Bahn- und U-Bahn-Stationen.





Abhängig vom Jahr und der technologischen Stand könnten Sie unter Umständen nur zu zwei Funktionen Zugang haben: Schienenverlegung und Bahnstationen. Züge („Trains") sind in der Lage, weitaus mehr Menschen zu transportieren als Busse oder auf den Autobahnen. Bahnverbindungen fördern zudem die Entwicklung der Industrie, da über die Schiene Waren und Rohmaterial durch die ganze Stadt transportiert werden kann. Die Sims sind nunmehr in der Lage, mit der Bahn viel weiter hinaus zu fahren. Und: Das Bahnsystem verursacht nur minimale Umweltverschmutzung. Die Bahn ist nutzlos ohne Stationen.

Die **U-Bahn** („Subway") ist ein Transportsystem, das unterirdisch geführt wird. Es wird vor allem von Menschen, hauptsächlich Pendlern, benutzt; kein Warentransport. Die U-Bahn verringert nicht den Wohnwert eines Viertel, da sie unter der Erde verkehrt. Man muß sich keine Sorgen um Häuserabrisse machen. Die Zugänge zu den Stationen „kosten" nur ein Kachel. Die Nachteile dieses Transportsystems liegen auf der Hand: Extrem hohe Kosten, besonders in der Wartung und Instandsetzung. Untergrundbahnen können mit der Eisenbahn verbunden werden, um einen noch höheren Komfort bei der Reisedurchführung zu erzielen.



ANMERKUNG: Um die Leute den öffemtlichen Nahverkehr der Bahnen schmackhaft zu machen, empfiehlt es sich, Stationen direkt an belebte Kreuzungen zu plazieren. Man lasse die Bahnstrecken durch alle Typen der Viertel und Zonen führen.



Eisenbahn („Rails"). Kosten: $ 25 pro Kachel.

U-Bahn („Subways"). Kosten: $ 100 pro Kachel



Bahnstationen („Rail Depots") müssen ebenerdig und direkt ans Schienennetz gebaut werden. Kosten: $ 500 pro Station



U-Bahn-Stationen („Subway Stations") müssen ebenso ebenerdig verlegt werden und direkt an der U-Bahn-Linie liegen.. Kosten: $ 250 pro Station



U-Bahn- an Eisenbahnverbindungen („Subway-to-Rail Junctions") ermöglichen eine Form des globalen, flächendeckenden öffentlichen Verkehrs. Kosten: $ 250 pro Kachel

BILDUNGSWESEN

Dies ist ein Multi-Funktions-Werkzeug, das es Ihnen ermöglicht, etwas für die Bildung Ihrer Bürger zu tun. Gehen Sie auf das Bildungswesen-Icon („Education Icon"), und es erscheint ein Menü mit vier Punkten: Schule, Uni, Bücherei und Museum. Fortbildungsmöglichkeiten erhöhen den Grundstückswert und den AQ (Ausbildungs-Qualität) der Sims. AQs reichen von 0 (hirnlos) bis 150. Zuschüsse fürs Bildungswesen müssen im Finanzplan erhöht werden.



Wenn dieses Instrument aktiviert wurde, erscheint ein spezielles Icon.



Eine **Schule** kann bereits bei einer Bevölkerung von 15000 besucht werden und erhöht den AQ auf bis zu 90 über eine Zeitspanne von zehn Jahren. Die **Uni** ist für 50000 Leute da und erhöht den AQ auf bis zu 140. Wenn die Menschen einen akademischen Abschluß erhalten haben, vermindert sich der AQ-Wert allmählich. Der Besuch von **Büchereien** und **Museen** verhindert diesen Verfallsprozeß. Kosten: $ 250 pro Schule, $ 1000 pro Uni, $ 500 pro Bücherei und $ 1000 pro Museum.

ÖFFENTLICHE EINRICHTUNGEN



Dieses Multifunktions-Werkzeug sorgt dafür, daß Sie Ihre Stadt mit allen notwendigen Dingen des Alltagslebens versorgen. Wir alle aber wünschen, daß man diese Dienste nicht zwingend in Anspruch nehmen muß. Im Untermenü erscheinen: Polizei, Feuerwehr, Krankenhaus und Gefängnis.



Eine gut funktionierende **Polizeistation** („Police Station") senkt die Kriminalitätsrate und sorgt für eine Steigerung des Grundstückswertes. Die Beamten verrichten ihren Job in der Nähe zu den angrenzenden Siedlungen. Sie sind aber weniger effektiv, wenn sie in entfernt liegenden Gebieten eingreifen müssen. Jede Polizeistation hat ihr eigenes kleines Gefängnis. Wenn Ihre Stadt weiter wächst, benötigen Sie natürlich mehrere Polizeistationen und Gefängnisse, wegen der ansteigenden Zahl der Kriminellen. Kosten: $ 500 pro Station.



Die Feuerwehr („Fire Station") löscht Feuersbrünste und hilft, die Entstehung von Bränden zu verhindern. Sie trägt auch zur Steigerung des Grundstückswertes bei.
Kosten: $ 500 pro Station.



Ein **Krankenhaus** („Hospital") sorgt für die Gesundheit der Sims, kümmert sich um Verletzungen und steigert die Lebenserwartung (LE) der Sims. Gut bezuschußte Krankenhäuser können über 25000 Sims behandeln. Sie können die Leistungsmerkmale dieser Einrichtungen im Menüpunkt Bevölkerungsdiagramm unter LE überprüfen. Gibt es keine Krankenhäuser, so sinkt die LE langsam auf 35 Jahre ab. Gut geförderte Krankenhäuser steigern die LE bis auf 85 Jahre. Übrigens: Die städtischen Verordnungen haben auch einen Einfluß auf die LE. Kosten: $ 500 pro Krankenhaus



Gefängnisse („Jails") steigern die Effizienz einer jeden Polizeistation. Dies aber gilt nur für Gebiete mit einer hohen Kriminalitätsrate bei gleichzeitiger hoher Bevölkerungsdichte. Wenn ein Gefängnis überfüllt ist, berichtet man darüber in der Zeitung. Kosten: $ 3000 pro Gefängnis

ERHOLUNGSGEBIETE



Erholungsgebiete sind Teil der Freizeitgestaltung der Sims. Wenn die Stadt allmählich wächst, steigt der Bedarf nach Unterhaltungsmöglichkeiten. SimCity 2000 bietet hier kleine Parks, große Parkanlagen, zoologische Gärten, Stadien und Yachthäfen an. All diese Einrichtungen steigern den Grundstückswert und führt dazu, daß sich neue Wohngebiete um diese Attraktionen bilden. Sie sind auch gut für den Tourismus!



Ein **kleiner Park** („Small Park") führt, wie Bäume, zu einer allgemeinen Steigerung des Grundstückswertes. Kosten: $ 20 pro Park



Eine **große Parkanlage** („Big Park") wird den allgemeinen Grundstückswert um das Doppelte gegenüber einem kleinen Park steigern. Kosten: $ 150 pro Anlage





Zoos, Stadien und **Yachthäfen** („Zoos", Stadiums", „Marinas") haben Einfluß auf die umliegenden Wohnviertel und fördern den Tourismus.
Kosten: $ 3000 pro Zoo, $ 5000 pro Stadion, $ 1000 pro Yachthafen.

BELOHNUNGEN



Der Belohnungs-Knopf erscheint erst dann, wenn Sie sich besonders verdient gemacht haben. Belohnungen richten sich nach der Bevölkerungszahl Ihrer Stadt und bestehen aus besonderen Prachtbauten und Monumenten, die Ihre bürgermeisterlichen Fähigkeiten würdigen.

ARCOLOGIES

Arcologies sind futuristische Mini-Städte, die man in das eigene Stadtbild einplanen kann. Sie beinhalten Wohn-, Geschäftsviertel und Industriegebiete in einer eigenen kleinen Welt. Die Arcologies beeinflussen das Wachstum der angrenzenden Gebiete. Jedoch haben auch sie die gleichen Probleme wie die „normale" Stadt: Kriminalität, Verschmutzung und Verkehrsstaus. Obwohl sie über ihre eigene Infrastruktur verfügen, müssen Sie sicherstellen, die angrenzenden Gebiete mit einigen zusätzlichen Verstärkungen auszurüsten. Es gibt deren vier Arcologies, die für Sie bereitgestellt werden, wenn die entsprechende Zeit gekommen ist. Sie sind in den Jahren 2000, 2050, 2100 und 2150 zu erwarten.

STREITRÄFTE

Militärische Stützpunkte („Military Bases") haben gute und schlechte Seiten, abhängig von der Art des Stützpunkts und Ihrer Stadtplanung. Diese Option erhalten Sie, wenn die Bevölkerungszahl auf 60000 angewachsen ist und die Regierung Sie fragt, ob Sie Land für einen militärischen Stützpunkt zur Verfügung stellen möchten.

Wenn Sie einwilligen, haben Sie keine Wahl, welcher Art diese Stützpunkte sind und welcher Zweck verfolgt wird. Dies entscheidet allein die Regierung. Die Militärbasen sind: Armee, Marine, Luftwaffe und Raketensilos. Falls Ihre Stadt an der Küste liegt, besteht die Möglichkeit, daß die Marine dort stationiert wird. Ist Ihre Stadt auf flachem Terrain erbaut, könnte sich die Luftwaffe dort breit machen. Ist sie hügelig angelegt, so ist es sehr wahrscheinlich, daß ein Armeestützpunkt installiert wird. Liegt sie auf einer Anhöhe, dann werden Sie Raketensilos erhalten.



Das Positive an den Stützpunkten ist, daß ein enormer Boom Ihre Wirtschaft belebt. Und dies in zweierlei Hinsicht: zusätzliche Kunden für die Shops und Dienstleistung sowie die Schaffung neuer Arbeitsplätze. Die Präsenz von Streikräften haben auch einen abschreckenden Effekt auf Monster, die sich möglicherweise gezwungen sehen, sehr schnell das Feld zu räumen. Im Falle einer Katastrophe können Sie militärische Truppen anfordern, die Ihre Polizisten und Feuerwehrmänner unterstützen. Benutzen Sie dazu das Katastrophen-Icon.
Auf der anderen Seite kann ein militärischer Stützpunkt zu einem Anstieg der Kriminalität führen (manche mögen schon die Bullen nicht; Pazifisten könnten handgreiflich werden...) oder Verkehrschaos hervorrufen.



Raketensilos („Missile Silos") sind die unbeliebtesten Stützpunkte, weil diese nicht über genügend Personal verfügen, um einen positiven Effekt auf Ihre Wirtschaft auszuüben. Des weiteren sind sie nutzlos gegen Monster (die Raketen richten weit mehr Schaden in Ihrer Stadt als bei Monstern an). Selbst wenn Ihre Stadt eine atomfreie Zone ist, so riskieren Sie, Raketensilos als Stützpunkt zu erhalten, wenn Sie sich anfangs für eine militärische Einrichtung entschieden haben.

DATEN-ICON



Das **Daten-Icon** („Data Icon") enthält im Untermenü die Möglichkeiten, zu speichern, laden oder eine neue Stadt zu gründen.
Stadt speichern („Save City"): Sie können die aktuellen Daten Ihrer Stadt speichern, um das Spiel später fortzusetzen. Sie können nur eine einzige Stadt speichern.
Stadt laden („Load City"): Man erlaubt es Ihnen, eine gespeicherte Stadt zu laden.
Neue Stadt („Start New City"): Frisch ans Werk, um eine neue Stadt aufzubauen! Achten Sie darauf, daß alle Daten einer zuvor gespeicherten Stadt verlorengehen, wenn Sie auf dem Schirm mit ja („yes") antworten.

OPTIONS-ICON



Das Options-Icon enthält sechs verschiedene Optionen im Untermenü.
Zeitung lesen („Read Newspaper"): Einzigartige Möglichkeit, herauszufinden, was die Bürger über Sie und Ihre Stadt denken. Des weiteren werden Sie mit Neuigkeiten auf dem laufenden gehalten.
Abonnement („Subscription"): Sind Sie Abonnent, so flattert Ihnen die Zeitung zweimal im Jahr auf den Bildschirm.
Keine Katastrophe („No Disaster"): Katastrophen werden verhindert, bevor sie entstehen können. Allerdings werden die „offiziellen" Szenario-Desaster nicht gestoppt oder Katastrophen, die momentan im Gange sind, beendet. Diese Option erneuert automatisch Ihre Kraftwerke, wenn diese ihre 50-Jahre-Lebensspanne erreicht haben. Ausnahme: Es sei denn, Sie haben nicht die nötige Knete dafür.
Soundeffekte („Sound Effects"): An- und ausschalten der Effekte.
Musik („Music"): Musikstück kan an- oder ausgeschaltet werden.
Pause: Mit dieser Funktion können Sie sich eine schöpferische Pause gönnen und diese Simulation „einfrieren". Sie können allerdings auch während dieser Zeit weiter planen und bauen. So ist diese Funktion sehr hilfreich, wenn gerade eine Katastrophe stattgefunden hat oder der Finanzplan bearbeitet werden muß.





Frage: **Muß ich für jede Kachel, um ein Gebiet oder eine Straße zu bauen, den A-Knopf drücken?**

Antwort: Bei SimCity 2000 benutzt man das Fadenkreuz, während man den A-Knopf gedrückt hält, um geradlinige oder rechteckige Gebiete/Viertel usw. zu kreieren. Auf dieselbe Art kann man auch Straßen, Wasserrohre oder Energie-Leitungen anlegen. Die Kacheln werden ihre Farbe wechseln, bevor man den A-Knopf losläßt, um anzuzeigen, wo das Bauvorhaben stattfindet. Wenn man einer Fehler begangen hat oder seine Meinung geändert hat, drückt man die L-Taste, um die Aktion abzubrechen, bevor man den A-Knopf losläßt. Ansonsten gibt's ja noch den Bulldozer...

Frage: **Muß ich die Zeitung ganz durchlesen?**

Antwort: Nein. Die wichtigsten News und Probleme findet man für gewöhnlich auf der Titelseite. Die Artikel sind nach der Priorität geordnet, so daß man auf die Schlagzeilen achten muß. Falls die Berichte so gut wie nichts hergeben, kann man davon ausgehen, daß die Situation in der Stadt okay ist. Man sollte allerdings ein Auge auf die Wettervorhersage werfen, um gegen anhaltende Dürre oder Katastrophen gewappnet zu sein...

Frage: **Muß ich mir Sorgen um die Stadt machen, während ich in andere Menüs unter Untermenüs schaue?**

Antwort: Die Zeit in der Stadt steht still, wenn man sich um den Finanzplan kümmert, die Zeitung liest oder in ein anderes Untermenü geht. Zeit vergeht nur, wenn man sich im Entwicklungs- oder Diagramm-Schirm befindet.

Frage: **Wo ist der Unterschied zwischen „hoher Dichte" und „geringer Dichte" in bezug auf die Gebiete der Stadt?**

Antwort: Nicht jeder lebt gern in einer Wohnung, die von Hochhäusern eingekesselt ist. Bei „geringer Dichte" ist dies kaum der Fall. Dies bedeutet auch, daß es dort weniger Kriminalität gibt und der Wert des Landes gesteigert wird. Im Siedlungsgebiet, wo eine „hohe Dichte" vorherrscht, nimmt die Zahl der Bevölkerung stark zu, und die öffentliche Einnahmen sind sehr hoch. Der Wert der Grundstücke ist etwas geringer, aber alles in allem ist es lukrativer, bei „hoher Dichte" zu siedeln.

Frage: **Wo liegt der Unterschied zwischen den verschiedenen Brückenformen?**

Antwort: Sehen wir von der Kostenfrage einmal ab, so ist es für Schiffe nicht möglich, unterhalb von Straßen-Brücken oder Autobahnbrücken zu passieren. Hebebrücken kosten zwar weniger als Hängebrücken, aber Schiffe haben bei letzterer eine bessere Durchfahrt.



Frage: **Worin liegt der Vorteil, das eigene Schienennetz mit dem der Nachbarstädte zu verbinden?**

Antwort: Die Verbindung zwischen unserer Stadt und dem Nachbarn bringt einen gewaltigen Boom für Industrie, Wirtschaft und Handel. Man kann Ressourcen transportieren und Produkte exportieren.

Frage: **Meine Flieger stürzen ständig ab. Was geht da vor?**

Antwort: Vermutlich ist der Flughafen von hohen Gebäuden oder Arcologies eingerahmt. Man muß auch sicher gehen, daß man über lange Start- und Landebahnen verfügt. Generell sollte man versuchen, einen Flugplatz weiter weg vom Stadtzentrum anzulegen. Da die Stadt ständig wächst, ist ein doppelter Augenmerk auf die Plazierung des Flughafens zu richten.

Frage: **Wo ist der beste Ort, Wasserrohre zu verlegen?**

Antwort: Die Sims verlegen beim Hausbau automatisch Wasserrohre unter ihre Gebäude. So ist man nur noch dafür verantwortlich, sie an die Pumpen anzuschließen. Als Goldene Regel gilt: Verlege Rohre unter die Straßen, da alle Gebäude sich in unmittelbare Nähe des Straßennetzes befinden. Man vergesse aber nicht, die Pumpen mit Elektrizität zu versorgen!

Frage: **Welche Form der Industrie verursacht die größte Umweltverschmutzung?**

Antwort: Stahl-, Chemie-, Öl- und Textilindustrie und die Autos. Weniger Dreck machen Lebensmittel-, die Elektronik- und die Tourismusindustrie.

Frage: **Warum hupen und schreien meine Sims eigentlich?**

Antwort: Das Hupen zeigt uns, daß die Straßen hoffnungslos verstopft sind, und ihre Schreie signalisieren eine kriminelle Tat. Wenn man sich diesen Problematiken angenommen hat, verstummen auch Huperei und Geschrei.

Frage: **Während einer Katastrophe flog ein merkwürdiger Kerl über die Stadt. Wer ist das?**

Antwort: Er ist beileibe nicht merkwürdig oder gar gefährlich... Es ist der Held der Gerechtigkeit. Er arbeit sehr hart, um das Leben der Sims' zu retten. Man sollte ihn würdigen.



Eine **Freiwillige Feuerwehr** („Volunteer Fire Department") ist eine ökonomisch sinnvolle Einrichtung, um Feuer in kleinen Gemeinden zu bekämpfen. Sie kann allerdings die Profis in einer großen Stadt oder bei einem Waldbrand nicht ersetzen.

Ein **Rauchverbot in der Öffentlichkeit** („Public Smoking Ban") kann den allgemeinen Gesundheitszustand in der Stadt fördern und möglicherweise die Lebenserwartung erhöhen. Zu Durchführung muß allerdings ein Obolus entrichtet werden.

Kostenlose Kliniken („Free Clinics") tragen zum allgemeinen Gesundheitszustand bei, sind aber nicht kostenlos - schon gar nicht für Sie!

Juniorensport-Programme („Junior Sports") fördern den allgemeinen Gesundheitszustand der Jugendlichen in Ihrer Stadt.

BILDUNGSPROGRAMME

Ein Lern-Lesen-Programm („Pro-Reading Campaign") wird die allgemeine Bildungssituation fördern und für einen Zustrom von Hi-Tech-Industrien bewirken.

Eine **Anti-Drogen-Kampagne** („Anti-Drug Campaign") kann helfen, die Kriminalität zu verringern.

„Wachsame Nachbarn" („Neighbourhood Watch") ist eine sinnvolle Einrichtung, um die Kriminalität in Wohngebieten einzudämmen. Aber zu welchem Preis?

ÖFFENTLICHKEITSARBEIT

Tourismuswerbung („Tourism Advertising"): Diese könnte sich bezahlt machen, wenn zusätzliche Besucher ein paar Dollar in der Stadt lassen. Falls Sie eine Werbe-Kampagne für den Tourismus durchführen, stellen Sie sicher, daß Sie über die nötigen Attraktionen verfügen: Yachthäfen, Stadien, Parkanlagen, Zoos, Flüsse etc.

Geschäftswerbung („Business Advertising"): Diese Form der Werbung bringt neue Industriezweige in Ihre Stadt. Man sollte allerdings sicherstellen, daß man die neuen Geschäftsformen mit reichlich Wasser, Energie, Infrastruktur und ausreichendem Wohn - und Geschäftsflächen versorgen bzw. anbieten kann, um dem Zustrom neuer Bürger gewachsen zu sein.

Stadtverschönerung („City Beautification"): Diese bewirkt eine Steigerung der Wohngebiete und des Grundstückswertes.

Ein jährliches Fest („Annual Carnival") kann der Tourismusbranche und den örtlichen Geschäften einen Aufschwung bringen und auch die Sims blendend unterhalten. Die Kosten, der Aufwand und der Erlös des Festes steht immer im Verhältnis zu der Größe Ihrer Stadt.



ANDERE AKTIVITÄTEN

Energie-Einsparung („Energy Conservation") erreicht, daß das Bewußtsein, keine Energie zu verschwenden, sich in den Köpfen der Sims festsetzt. Dieses Programm braucht einige Jahre, um es erfolgreich umzusetzen. Es hat allerdings schon bald zur Folge, daß die Kraftwerke bis 15% mehr Energie an zusätzliche Gebäude liefern können.

Die Festsetzung Ihrer Stadt als **atomfreie Zone** („Nuclear Free Zone") kostet nichts, gibt Ihren Bürgern das Gefühl der Sicherheit und wird unter Umständen weitere Leute in Ihre Stadt lotsen. Es ist ein kleines Plus für die Qualität der Wohngebiete und ein kleines Minus für die Industrie.

Obdachlosen-Asyl („Homeless Shelters"): Diese Einrichtung ist kostenintensiv, setzt aber die Anzahl der Obdachlosen stark herab und läßt die Zahl der Einwohner in die Höhe schnellen. Des weiteren werden neue Arbeitskräfte für Wirtschaft und Industrie geschaffen; und auch die Grundstückswerte werden sich geringfügig steigern.

Kontrolle der Umweltverschmutzung („Pollution Controls"): Diese Maßnahme wird der Verpestung der Luft durch die Industrie Einhalt gebieten. Auf der anderen Seite aber ist sie schädlich für die Niederlassung anderer Industriezweige.

KATASTROPHEN

Sofern Sie nicht die „Keine Katastrophe"-Option angewählt haben, werden **Katastrophen** („Disasters") passieren. Katastrophen, die mit einem bestimmten Szenarium zusammenhängen, treten ein, selbst wenn Sie diese Funktion ausgeschaltet haben.
Bestimmte Bedingungen und Situationen in Ihrer Stadt bewirken eine Katastrophe. Keiner ist davor gefeit. Man muß sich halt nur auf solche Dinge entsprechend einstellen.
Falls es zu einer Katastrophe kommt, so müssen Sie zunächst alle Brände unter Kontrolle bekommen. Hernach bauen Sie die Hilfsmittel wieder auf und dann das Transportsystem. Denken Sie daran, Ihren Notfall-Knopf zu benutzen, um Ihre Polizei, Feuerwehr - und gegebenenfalls das Militär - in die betroffenen Gebiete aufmarschieren zu lassen. Seien Sie aber vorsichtig, wohin Sie die einzelnen Leute zum Einsatz bringen. Generell gilt, Feuerwehrmänner sind gut in der Brandbekämpfung; sie können aber auch einfach von Rebellen getötet werden. Polizisten verstehen ihr Geschäft, mit Aufsässigen fertig zu werden, können allerdings im Feuer enden. Beide Gruppen, Feuerwehrleute und Polizisten, können Dämme errichten, um Flutwellen zu bekämpfen. Militäreinheiten sind in der Lage, alles, was Polizei und Feuerwehr vermögen, selbst in die Hand zu nehmen. Sie sind allerdings nicht so gut ausgebildet und demnach nicht so effizient.
Sie können natürlich auch selbst Ihre eigenen Katastrophen aus dem Katastrophen-Menü („Disasters Menu") auslösen, um Ihre gute Vorbereitung, Ihre rasche Auffassungsgabe und die Qualität Ihrer Stadt zu testen.

Brände („Fires") sind sehr häufig zu erwarten, wenn das Wetter sehr heiß ist und wenn man über keine gut ausgerüstete Feuerwehr verfügen kann.
Feuer und Brände sind oft auch Nebenprodukte anderer Katastrophen.

NÜTZLICHE TIPS



Überschwemmungen („Floods") kommen in den nassen Jahreszeiten häufig vor. Sie können aber auch ein Nebenprodukt anderer Katastrophen wie Hurrikanes, Hochwasser oder Tornados sein. Überschwemmungen zerstören nur am Meeresspiegel. Seehäfen sind besondere Angriffspunkte für eine komplette Zerstörung (versuchen Sie, Ihre Seehäfen oberhalb des Flußlaufs zu plazieren; weg von der Küste!). Sie sollten ansteigendes Terrain mittels Bulldozer nutzen, um schützende Deiche um Gebiete zu errichten, die überflutet werden könnten.

Tornados und Hurrikanes („Tornadoes and Hurricanes") erscheinen dann auf der Bildfläche, wenn sich klimatische Bedingungen schlagartig ändern. Man kann diese Naturerscheinungen nicht verhindern. Man sollte stets ein Auge auf den Wetterbericht in der Zeitung werfen, um im Notfall Polizei und Feuerwehr rechtzeitig zu alarmieren.

Erdbeben („Earthquakes") kann man nicht verhindern. Alles, was man tun kann, ist, die Schäden zu beheben. Das **Monster** scheint eine intelligente Kreatur aus dem All zu sein. Aber es handelt sich um ein aus Hollywood importierter Spezialeffekt, der Amok läuft. Die Präsenz bestimmter militärischer Stützpunkte könnten das Monster veranlassen, rasch den Rückzug anzutreten.

Es gibt noch eine Reihe weiterer Katastrophen, die von Zeit zu Zeit in ***SimCity 2000*** auftauchen. Aber: Wir überlassen es Ihnen, herauszufinden, wie man damit umzugehen hat...



LIMITED WARRANTY

Black Pearl Software warrants to the original purchaser of this Black Pearl Software product that the medium on which the computer program is recorded is free from defects in materials and workmanship for a period of ninety (90) days from the date of purchase. This Black Pearl software is sold "as is", without express or implied warranty of any kind, and Black Pearl Software is not liable for any losses or damage of any kind resulting from use of this program. Black Pearl Software agrees for a period of ninety (90) days to either repair or replace, at its option, free of charge, any Black Pearl Software product, postage paid, with proof of purchase, at its Customer Service Centre. Replacement of the Game Pak, free of charge to the original purchaser is the full extent of our liability. Please mail to Black Pearl Software, 4 The Parade, Epsom, Surrey, KT18 5DH. Please allow 28 days from dispatch for return of your Game Pak.

This warranty is not applicable to normal wear and tear. This warranty shall not be applicable and shall be void if the defect in the Black Pearl Software product has arisen through abuse, unreasonable use, mistreatment or neglect.

THIS WARRANTY IS IN LIEU OF ALL OTHER WARRANTIES AND NO OTHER REPRESENTATIONS OR CLAIMS OF ANY NATURE SHALL BE BINDING OR OBLIGATE BLACK PEARL SOFTWARE. ANY IMPLIED WARRANTIES OF APPLICABILITY TO THIS SOFTWARE PRODUCT, INCLUDING WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE, ARE LIMITED TO THE NINETY (90) DAY PERIOD DESCRIBED ABOVE. IN NO EVENT WILL BLACK PEARL SOFTWARE BE LIABLE FOR ANY SPECIAL, INCIDENTAL OR CONSEQUENTIAL DAMAGES RESULTING FROM POSSESSION, USE OR MALFUNCTION OF THIS BLACK PEARL SOFTWARE PRODUCT. THIS IN NO WAY AFFECTS YOUR STATUTORY RIGHTS.

BLACK PEARL SOFTWARE

c/o T•HQ International Ltd

4 The Parade

Epsom

Surrey KT18 5DH







BLACK PEARL SOFTWARE
c/o T•HQ International Ltd
4 The Parade
Epsom
Surrey KT18 5DH

PRINTED IN JAPAN
IMPRIME AU JAPON